

2.5주년
서클 챔피언십
규정집

2024.10.11

목차

1. 서문

본 <우마무스메 프리티 더비 2.5주년 서클 챔피언십 예선 및 결승 규정>(이하 ‘규정’)은 한국 지역에서 카카오게임즈가 주최, 인챈트가 주관하는 <우마무스메 프리티 더비 2.5주년 서클 챔피언십>(이하 ‘서클 챔피언십’)에 한하여 적용한다.

본 규정은 인챈트가 제정하고, 주관사로서 서클 챔피언십 운영진(이하 ‘운영진’)은 항시 규정을 수정할 수 있다. 서클 챔피언십에 참가하는 모든 선수들(이하 ‘참가자’)은 규정을 준수해야 할 의무가 있고, 준수하지 않을 경우 규정에 따라 페널티를 받는다.

본 규정에 유의미한 변경이 있다면 운영진은 참가자에게 변경 내용에 대해 고지한다. 서클 챔피언십의 원활한 진행과 참가자의 권리 보장, 서클 챔피언십의 공정한 경쟁을 구현하기 위한 조치로써 운영진은 본 규정에 명시되어 있지 않은 사항에 대한 판단을 내릴 수 있다.

규정집 내 문구에 대한 정의 및 해석, 일정, 미준수에 대한 페널티 등 서클 챔피언십 운영을 위한 최종 의사 결정 권한은 운영진에게 있으며, 그 외 명시되지 않은 사안에 관하여 운영진이 내린 의사 결정을 최종 결정으로 한다.

2. 일반 규정

2.1 서클 챔피언십 개요 및 정의

A. 우마무스메 프리티 더비 2.5주년 서클 챔피언십은 카카오게임즈가 주최, 인챈트가 주관하는 우마무스메 프리티 더비(이하 '우마무스메') 한국 유저 서클 챔피언십이다.

2.2 게임 종목 및 버전

A. 서클 챔피언십은 카카오게임즈에서 현재 국내에 서비스하는 우마무스메 라이브 서버의 최신 버전으로 진행된다.

2.3 참가 신청 자격 및 선발 기준

A. 참가 신청 자격

i. 동일한 서클에 가입된, 3명의 트레이너를 최소 단위로 참가 신청이 가능하다.

ii. 본 서클 챔피언십의 예선 및 결승은 온라인으로 진행된다. 결승은 공식 방송을 통해 실시간 중계되며, 우승 서클의 경우 디스코드 음성 인터뷰를 진행한다. 이에 따라 결승 진출자들은 인터뷰 진행이 가능한 환경이 결승 시작 전까지 준비되어야 한다.

iii. 국내 방송 출연에 대하여 결격 사유가 없어야 한다.

iv. 서클 챔피언십 참가 신청은 10월 11일(금) 12:00 부터 10월 24일(목) 23:59 까지 진행되며, 공식 카페에 업로드 된 공지사항 내의 URL을 통해 참가신청 폼을 입력하는 방식으로 진행한다.

v. 출전 우마무스메 기준 6 vs 6 경기로 진행된다.

vi. 트레이너 1인당 최대 2명의 우마무스메를 엔트리 등록 및 출전시킬 수 있으며, 예비 트레이너는 1인까지만 허용된다.

vii. 따라서 하나의 팀은 서클 대표를 포함하여 최소 3인에서 최대 7인으로 구성된다.

viii. 참가 신청의 경우, 서클 대표가 직접 신청해야 하며 모든 참가 인원이 동일 서클에 가입되어 있어야 한다. 신청 기간 및 경기 중 소속 서클이 변경될 경우, 진행 간 불이익을 받을 수 있다.

ix. 서클 대표는 서클장 자격과는 무관하며, 참가 트레이너 간 합의에 의해 선정한다.

x. 동일한 서클 내 여러 팀이 신청하는 것은 가능하나, 참가 서클 선발 시 동일 서클 내 중복 선발은 불가능하다.

xi. 참가 신청 내 중복되는 유저가 있을 경우, 해당 유저가 포함된 모든 참가 신청이 무효 처리된다.

xii. 예선 시작일 기준 15세 이상(2009년 11월 30일 이전 출생)의 본인 명의 우마무스메 카카오 계정 소유자만 참가 신청할 수 있다.

xiii. 예선 시작일 기준 18세 미만(2006년 11월 30일 이후 출생)의 참가자의 경우 결승에 진출할 시, 법정대리인 동의서 제출이 필요하며, 제출하지 않을 시에는 실격 처리될 수 있다.

xiv. 결승 진출자의 경우 본인 확인을 위해 사진 및 주민등록번호가 기재된 국가기관에서 발행하는 신분증(주민등록증, 운전면허증, 여권 등) 사본을 운영진에게 제출해야 한다.

xv. 모든 참가자는 본인 명의의 우마무스메 카카오 계정 하나만 신청 가능하다. 단일 명의의 복수 신청 또는 다중 신청은 모두 무효 처리된다.

xvi. 게스트 계정은 참가가 제한된다.

xvii. 참가 신청 이후 트레이너 이름의 변경을 금지한다. 단 부득이한 사정으로 인해 트레이너 이름을 변경해야 하는 경우, 변경 전에 운영진에게 보고해야 하며, 운영진의 판단에 따라 조치한다.

xviii. 미풍양속에 위배되는 불건전한 서클 이름 및 트레이너 이름, 혹은 주최 측 판단에 의해 부적절하다고 판단되는 서클 이름 및 트레이너 이름은 운영진이 수정 요청할 수 있으며, 해당 요청을 거부할 시에는 대회 참가가 제한될 수 있다.

xix. Player ID를 체크하여 제재 기록 및 이전 한국 특별 방송 유저 룸 매치 No-show 이력 등이 있는 계정의 경우 참가가 제한될 수 있다. 참가자들은 원활한 대회 진행을 위해 주최사 운영진이 계정 정보를 확인할 수 있음에 동의한 것으로 간주한다.

xx. 경기가 진행되는 당일 기준 게임 이용 제한을 받고 있는 계정은 참가가 인정되지 않는다.

xxi. 대회의 권위를 훼손시킬 수 있는 문제를 야기한 자는 주최 측 판단에 따라 참가 자격이 제한될 수 있다.

xxii. 모든 대회 출전 선수는 기 제출/승인된 자료에 대해 주최 측에 고지하지 아니하고 무단으로 해당 내용을 변경할 수 없다.

B. 선발 기준

i. 참가 서클 및 팀은 토너먼트 32팀 및 예비 참가 팀 3팀으로 총 35팀이며, 추첨을 통해 선정된다.

ii. 참가 서클과 팀 명단은 10월 29일(화)에 우마무스메 프리티 더비 톡채널을 통해 개별 카카오톡 메시지로 안내된다. 단 해당 채널 차단으로 발생하는 모든 문제는 참가자 본인에게 책임이 있다.

iii. 우마무스메 프리티 더비 2.5주년 서클 챔피언십 공식 디스코드(이하 '서클 챔피언십 공식 디스코드') 접속 방법 외 모든 안내는 서클 챔피언십 공식 디스코드에서 이루어진다.

iv. 서클 챔피언십의 모든 참가자는 안내된 서클 챔피언십 공식 디스코드 채널에 11월 4일 (월) 23:59까지 접속해야 하며, 11월 4일 (월) 23:59까지 지정된 양식에 맞춰 서클 챔피언십 공식 디스코드 내에 '참가 확정 신청'을 작성해야 한다. 기한 내 미작성 시 참가 권한이 소멸되며, 팀 구성원이 최소 인원(3인)보다 적을 경우 차순위 신청 팀에게 참가 권한이 이전된다.

v. 서클 챔피언십의 모든 참가자는 공지 미확인으로 인한 불이익이 없도록, 서클 챔피언십 공식 디스코드를 지속적으로 체크할 것을 권고한다.

vi. 32강 참가 팀 중 공석 발생 시, 예비 참가 팀 우선순위 1번부터 참가 권한이 부여되며, 11월 7일(목) 23:59 이후부터는 변경 없이 공석으로 진행된다.

vii. 32강 참가 팀 중 부득이한 사정으로 참가가 불가능한 경우, 예비 참가 팀에게 원활하게 참가 권한이 부여될 수 있도록 디스코드를 통해 11월 4일(월) 23:59 까지 사전 고지할 것을 권고한다. 사전 고지 없이 무단 불참 시, 이후 카카오게임즈 및 인챈트에서 주최하는 우마무스메 관련 대회 참여가 제한될 수 있다.

viii. 32강 대진은 무작위 추첨으로 진행되며, 11월 29일(금) 서클 챔피언십 공식 디스코드를 통해 공지된다. 대진표 공지 후, 변경은 불가능하며 이의제기 할 수 없다.

ix. 서클 대표는 서클 챔피언십의 참가를 위해 팀원 모두의 우마무스메 엔트리를 11월 28일(목) 23:59까지 제출해야 하며, 제출하지 않을 경우 실격된다.

1) 트레이너 1인당 우마무스메 최대 2명 제출 가능 (팀당 엔트리 구성 최소 6명 ~ 14명)

2) 한 팀에서 동일한 우마무스메는 서로 같은 경기에 출전 불가하며, 승부복이 다르더라도 이름이 동일한 경우 동일한 우마무스메로 간주한다. 단, 동일 우마무스메여도 엔트리 등록은 가능하며 교체 형태로는 출전이 가능하다.

3) 엔트리 제출 마감일 (11월 28일(목)) 이후에는 변경이 불가능하다.

4) 경기에 참여하는 트레이너 및 우마무스메는 제출한 엔트리 내에서 자유롭게 변경

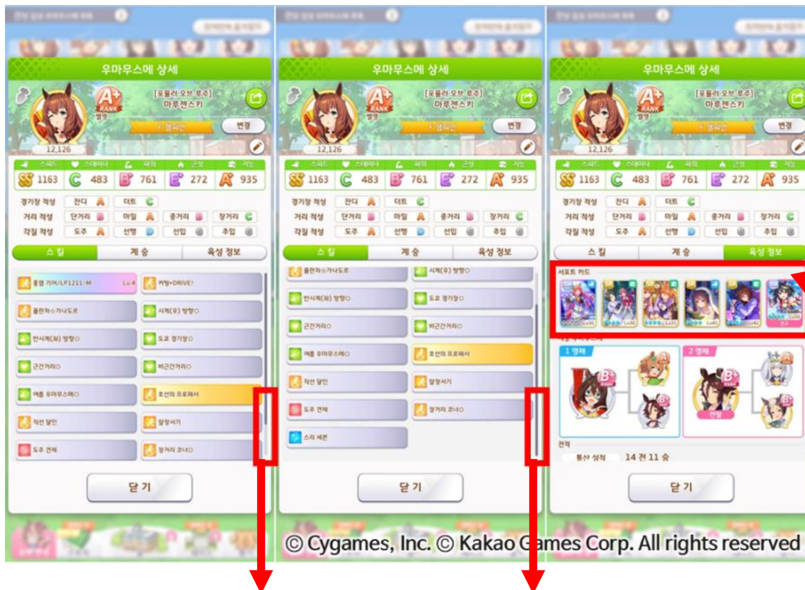
가능하지만, 엔트리에 없는 트레이너 및 우마무스메로의 변경은 불가능하다.

5) 팀당 엔트리 최소 구성인 우마무스메 6명에 미달할 경우에는 실격된다.

x. 우마무스메 엔트리 제출 예시

- 스킬 (스킬의 수가 많아 스크롤이 생겼다면 스크롤 위에서 한 장, 아래에서 한 장 총 2장 제출)

- 육성 정보 (서포트 카드가 나오도록 스크린샷)



<[육성 정보] 탭에서 [서포트 카드] 구성이 보이도록 촬영>

<스크롤이 생겼다면 모든 스킬이 보이도록 여러 장 촬영>

xi. 제출한 우마무스메가 아닌 다른 우마무스메를 출전시킬 경우 서클 챔피언십 참가 자격이 제한될 수 있다.

xii. 제출한 엔트리는 결승까지 적용되며, 변경은 불가능하다.

xiii. 서클 챔피언십 참가를 위한 우마무스메의 육성 조건과 육성을 위한 정보는 다음과 같다.

1) 우마무스메의 육성에 제한은 없으며, 모든 우마무스메의 출전을 허용한다.

2) 경기장 정보

1 G1 레이스 국화상 : 교토 잔디 3,000m(장거리) 시계(우) 방향 · 외 / 계절 (가을) / 날씨 (비) / 경기장 상태 (포화)

2 모든 경기 컨디션은 '최상'으로 한다.

C. 개인 채널에서의 예선 및 결승 송출 가능 여부

i. 우마무스메 프리티 더비 2.5주년 서클 챔피언십 전체 라운드의 개인 채널 송출, 클립 및 스크린샷 업로드 등 타 서클의 전력이 외부에 노출될 수 있는 행위를 금지한다.

ii. 12/2(월) 승부예측 이벤트 진행 시점 이후부터는 관련된 영상 및 스크린샷 외부 업로드가 가능하다.

iii. 무단으로 서클 챔피언십 라운드를 송출, 업로드할 시에는 서클 챔피언십 참가 자격이 박탈될 수 있다.

2.4 서클 챔피언십 일정

A. 온라인 예선전 (공식 방송 송출 X)

시간	11월 30일 토요일
13:00 ~ 13:20	A그룹(1~8조) 예선 출석 체크
13:20 ~ 13:30	출석 유예 시간
13:30 ~ 14:30	A그룹 예선 진행
14:30 ~ 15:00	휴식 시간
15:00 ~ 15:20	B그룹(9~16조) 예선 출석 체크
15:20 ~ 15:30	출석 유예 시간
15:30 ~ 16:30	B그룹 예선 진행

B. 온라인 결승전 (방송 송출 O)

시간	12월 7일 토요일
18:30 ~ 19:00	결승 출석 체크
19:00 ~ 19:05	방송 시작
19:05 ~ 20:30	결승 진행
20:30 ~ 20:40	우승자 인터뷰
20:40	서클 챔피언십 종료

C. 서클 챔피언십 일정은 당일 진행 상황에 따라 변동될 수 있다.

2.5 서클 챔피언십 보상

A. 서클 챔피언십 보상

i. 결승 진출 서클 대상 (서클원 30인 전체) : 감사장 + 아크릴 디오라마 캘린더

ii. 결승 진출 보상에 대한 제세공과금은 카카오게임즈에서 부담하며, 원천징수 처리 등의 목적으로 결승 진출자 및 서클원에게 추가 개인 정보를 요청할 수 있다.

iii. 보상 수령 가능한 서클원 30인은 참가 확정 이후 엔트리 등록 시 별도 작성한 서클원 리스트 내 등록된 정보를 기준으로 한다.

iv. 사전에 제출한 서클원 정보와 결승 이후의 리스트가 상이할 경우, 해당 서클원은 보상 지급에서 제외될 수 있다.

3. 예선

3.1 구성

A. 예선전은 32강 토너먼트로 진행된다.

B. 스테이지 구성은 [32강 → 16강 → 8강 → 4강] 토너먼트로 구성되어 있다.

C. 각 팀은 경기에 제출한 엔트리 내에서 우마무스메 6명을 출전시켜야 한다. (6 vs 6)

   i. 팀원 일부 불참 등의 이유로 엔트리 내에서 우마무스메 6명을 출전시킬 수 없는 경우 실격 처리된다.

D. 인원 구성과 진출 방법

   i. 모든 스테이지는 3판 2선승제로 각 판에서 1착을 달성한 트레이너가 소속된 팀이 승점 1개를 획득하며, 먼저 승점 2개를 획득한 팀이 다음 스테이지로 진출한다.

   ii. 4강에서 다음 스테이지로 진출하는 팀은 결승으로 진출한다.

E. 예선 32강 모집 정원 미달의 경우 / 대진표 발표 이후 공석 발생 시

   i. 대진표 상 상대팀이 공석인 경우에는 부전승으로 다음 스테이지에 진출한다.

F. 공석 발생 시

   i. 11월 7일(목) 23:59 이전에 한하여 공석 발생 시, 예비 참가 팀 중 우선순위 1번부터 차례대로 조의 공석에 배치된다.

   ii. 예비 팀을 모두 배치했음에도 공석이 발생할 경우, 3.1.E의 규정을 따른다.

3.2 예선 진행

A. 진행 방식

i. 참가자는 사전 고지된 서클 챔피언십 공식 디스코드 채널에 정해진 시간 내로 접속하여 출석 체크를 진행한다.

ii. 출석 체크 진행 시, 트레이너 프로필 이미지를 운영진에게 제출한다. 제출하지 못할 시 경고 2회가 부여되며 실격 처리된다.

1. 트레이너 프로필 이미지 예시

   - 트레이너 프로필을 트레이너 이름, Player ID가 모두 나오도록 스크린샷



iii. 참가자의 출석 체크 지연에 따른 제재

시간	참가자 제재
2.4 A항에 따른 출석 시작 시간 ~ 20분간	정상 출석 체크
마감 10분 전	경고 1회 부여
마감 5분 전	경고 1회 추가 부여
마감 이후	실격

iv. 각 팀의 서클 대표는 룸 매치 생성 전 해당 경기에 출전시킬 6명의 우마무스메를 본인 팀의 엔트리 내에서 선택하여 운영진에게 제출하며, 운영진은 양 팀의 출전 우마무스메를 동시에 고지한다. 각 레이스에 출전할 우마무스메 6명의 제출 및 고지는 경기마다 진행한다.

v. 대진표 상 조의 상단에 위치한 팀의 서클 대표는 조장이 되어 서클 챔피언십 경기장에 맞는 '룸 매치' 개최 후, 본인이 속한 조의 디스코드 채팅방에 '레이스 ID'를 공유한다.

vi. 모든 경기는 운영진의 룸 매치 관전 하에 진행된다.

vii. 같은 조의 구성원이 모두 참가하면 참가선수 전원은 미리 고지된 조원들의 출전 우마무스메 스펙이 맞는지 검수해야 하며, 방 설정 또한 서클 챔피언십 규정에 맞게 제대로 설정되었는지 함께 확인해야 한다.

viii. 방 설정 및 출전 우마무스메에 문제가 있다면 즉시 운영진에게 보고하여 운영진이 확인할 수 있도록 한다.

ix. 문제가 없다면 각 서클 대표는 각자 본인이 속한 조의 디스코드 채팅창에 문제가 없음을 고지한다.

x. 조장은 본인의 조에 문제가 없음이 확인되면 운영진의 시작 신호에 맞춰서 '조기 출전 확인' 버튼을 통해 경기를 시작하며, 운영진의 시작 신호 없이 진행된 경기 및 운영진이 관전으로 참여하지 않은 경기는 모두 무효 처리된다.

xi. 모든 참가자는 룸 매치 종료 후 저장 레이스에 레이스 저장 후, 결과 확인이 완료될 때까지 대기한다. 결과에 대한 이의제기 시, 해당 경기에 대한 저장된 레이스가 필요하며 저장된 레이스가 없다면 이의제기가 불가능하다.

xii. 조장의 룸 매치 개최, 모든 인원의 출전 우마무스메 검수, 모든 인원의 레이스 저장은 매 경기 반복한다.

4. 결승

4.1 결승 구성

A. 결승은 예선에서 결승에 진출한 팀들이 진행한다.

i. 결승전은 예선과 동일한 룰의 3판 2선승으로 진행된다.

B. 결승 공석 발생 시

i. 공석이 된 팀과 4강에서 같은 조였던 팀이 결승에 진출한다.

4.2 결승 진행

A. 진행 방식

xiii. 참가자는 사전 고지된 서클 챔피언십 공식 디스코드 채널에 정해진 시간 내로 접속하여 출석 체크를 진행한다.

xiv. 출석 체크는 예선과 동일한 방식으로 진행된다.

xv. 모든 결승 참가자는 사전에 트레이너 이름을 '[참가 서클 이름]닉네임' 양식으로 변경하여야 하며, 글자수 제한 시 서클 이름 및 닉네임을 약칭으로 변경할 수 있다. 단, 변경된 트레이너 이름은 출석 체크 시 공유하여야 한다.

xvi. 각 팀의 서클 대표는 룸 매치 생성 전에 해당 판에 출전시킬 6명의 우마무스메를 본인 팀의 엔트리 내에서 선택하여 운영진에게 제출하며, 운영진은 양 팀의 출전 우마무스메를 동시에 고지한다. 각 판에 출전할 우마무스메 6명의 제출 및 공지는 판마다 진행한다.

xvii. 대진표 상 조의 상단에 위치한 팀의 서클 대표는 조장이 되어 서클 챔피언십 경기장에 맞는 '룸 매치' 개최 후, 본인이 속한 조의 디스코드 채팅방에 '레이스 ID'를 공유한다.

xviii. 모든 경기는 운영진의 룸 매치 관전 하에 진행된다.

xix. 같은 조의 구성원이 모두 참가하면 참가선수 전원은 미리 고지된 조원들의 출전 우마무스메 스펙이 맞는지 검수해야 하며, 방 설정 또한 서클 챔피언십 규정에 맞게 제대로 설정되었는지 함께 확인해야 한다.

xx. 방 설정 및 출전 우마무스메에 문제가 있다면 즉시 운영진에게 보고하여 운영진이 확인할 수 있도록 한다.

xxi. 문제가 없다면 각 서클 대표는 각자 본인이 속한 조의 디스코드 채팅창에 문제가

없음을 고지한다.

xxii. 조장은 본인의 조에 문제가 없음이 확인되면 운영진의 시작 신호에 맞춰서 '조기 출전 확인' 버튼을 통해 경기를 시작하며, 운영진의 시작 신호 없이 진행된 경기 및 운영진이 관전으로 참여하지 않은 경기는 모두 무효 처리된다.

xxiii. 모든 참가자는 룸 매치 종료 후 저장 레이스에 레이스 저장 후, 결과 확인이 완료될 때까지 대기한다. 결과에 대한 이의제기 시, 해당 경기에 대한 저장된 레이스가 필요하며 저장된 레이스가 없다면 이의제기가 불가능하다.

xxiv. 조장의 룸 매치 개최, 모든 인원의 룸 설정 및 출전 우마무스메 검수, 모든 인원의 레이스 저장은 매 경기 반복한다.

5. 기타 규정

5.1 참가선수 유의사항

A. 참가자는 자신이 참가하는 모든 게임에 성실하게 임해야 하며, 경기 진행 도중, 게임 포기는 불가능하다. 부득이하게 게임 포기를 해야 할 경우, 경기 시작 전 운영진에게 사전 고지를 해야 하며 사전 고지 없이 게임 포기 시 운영진의 판단에 따른 별도의 페널티가 부여될 수 있다.

B. 참가자는 지정된 경기 시간을 모두 준수해야 할 의무를 갖는다. 불가피한 일부 상황을 제외하고 해당 의무를 준수하지 않을 시, 운영진의 판단에 따른 별도의 페널티가 부여될 수 있다. 또한, 불가피한 상황을 제외하고 주최 측의 응답 요청에 5분 이상 응답하지 않을 경우 역시 별도의 페널티가 부여될 수 있다.

C. 운영진은 매 경기 종료 후 다음 경기 진행을 위한 복귀 시간을 통보하며, 선수는 복귀 시간을 준수하지 않을 시, 운영진의 판단에 따른 별도의 페널티가 부여될 수 있다.

D. 게임 및 서버 오류 등으로 게임이 비정상적으로 종료되더라도, 경기 기록이 남는 게임의 특성 상 해당 경기는 재경기 없이 그대로 진행되며 별도의 보상 및 점수 보정은 주어지지 않는다. 단, 고의적으로 치명적인 오류를 사용하여 이익을 얻는 부정행위 적발 시, 운영진의 판단에 따른 별도의 페널티 부여 및 재경기가 가능하다.

E. 각 경기 결과에 따른 이의제기는 경기 종료 후 3분 이내로 운영진에게 고지해야 하며, 사유에 걸맞은 명확한 증거를 제시할 수 있어야 한다.

F. 참가자는 게임 내적으로 문제가 발생할 경우, 운영진에게 즉각 공유하여야 한다.

G. 서클 챔피언십 기간 중 운영진에게 문의사항, 이의제기는 서클 챔피언십 공식 디스코드 채널을 통해서 한다.

H. 참가자는 운영진이 요청하는 지시를 따라야 하며, 명확하고 합리적인 사유 없이 지시에 불응할 경우, 운영진의 판단에 따른 별도의 페널티가 부여될 수 있다.

I. 참가자는 본 서클 챔피언십과 관련된 사항에 대하여 주최 측이 별도 공지한 내용을 외부로 유출시켜서는 안되며, 적발 시 운영진의 판단에 따른 별도의 페널티가 부여될 수 있다.

J. 서클 챔피언십의 명예를 훼손시키는 행위 혹은 범법행위를 할 경우, 서클 챔피언십에서 퇴출되며, 향후 인챈트, 카카오게임즈에서 주최하는 모든 공식 레이스 이벤트의 참가권을 박탈한다.

5.2 문제 발생 상황

A. 경기 시작 전, 문제가 발생할 경우 운영진은 문제 해결을 위하여 경기 시작 시간을 지연시킬 수 있다.

B. 예선/결승 경기 도중 접속이 끊기는 경우 참가자는 즉시 운영진에게 상황을 공유한다.

C. 재 접속이 불가능할 경우, 해당 선수는 기권 처리될 수 있다.

D. 참가자 1인과 운영진 1인이 방에 남아있는 상태에서 같은 조의 인원이 한두 명 재 접속 불가능한 상황이라면 경기 진행 로그(스크린샷, 영상)으로 판정을 진행한다.

E. 하기 사유에 의하여 접속이 끊기게 될 경우, 운영진의 판단에 따라 재경기가 선언될 수 있다.

i. 화재 및 사고 등의 천재지변이 발생한 경우

ii. 다수의 참가자가 게임 내 치명적인 오류로 인해 경기 진행이 불가능한 경우

5.3 참가 선수 언행 및 행동

A. 참가자는 서클 챔피언십 참가 기간 중 상대방에 대한 존중을 바탕으로 행동하며, 상대방에게 위협적이거나 성적인 모욕, 불쾌감을 일으킬 수 있는 욕설, 혹은 그에 준하는 행위를 할 시 운영진의 판단에 따른 별도의 페널티가 부여될 수 있다.

B. 2인 이상의 다수의 참가자들이 담합하여 서클 챔피언십의 정당성을 위배하거나 진행을 방해하는 행위가 적발될 시, 운영진의 판단에 따른 별도의 페널티가 부여될 수 있다.

C. 물질적인 대가 여부 관계없이 고의적으로 승부 결과를 조작하거나 해당 조작에 공모하는 행위가 적발될 시 운영진의 판단에 따른 별도의 페널티가 부여될 수 있다.

5.4 페널티 규정

A. 참가자는 본 규정집에 명시된 사항을 준수하지 않을 시, 명시된 규정에 따른 페널티가 부여된다.

B. 주의 2회가 누적될 경우, 경고 1회로 간주한다.

C. 경고 2회가 누적될 경우, 실격 처리한다.

D. 예선에서의 주의 및 경고 기록은 결승 진출 시 사라진다.

E. 기타 서클 챔피언십 기간 중 발생하는 돌발상황에 대해서는 운영진의 판단에 따라 페널티를 부여할 수 있다.

5.5 보칙

A. 모든 참가자는 본 규정을 준수하고 운영진의 판단에 반드시 승복한다.

B. 본 규정에 명시되지 않은 상황 발생 시, 운영진의 판단에 따라 처리된다.

C. 본 규정은 공정하고 원활한 서클 챔피언십 운영을 위하여 언제든지 수정될 수 있다. 수정된 규정집은 수정 직후 효력을 발휘하며, 운영진은 규정집 내 수정사항 발생 시 가급적 빠른 기간 내 참가자에게 사전 내용을 고지한다.

D. 운영진은 서클 챔피언십과 관련된 모든 결과 및 기록과 데이터를 수집하고 가공하며 사용할 수 있는 권리를 가진다.

E. 참가자는 아래와 같이 서클 챔피언십과 관련된 초상권 및 IP자료의 모든 권리 및 사용권이 운영진에게 귀속되는 것에 동의한다.

i. 선수의 이름, 생년월일, 이미지, 영상, 음성 등

ii. 선수가 서클 챔피언십에 참여한 영상을 활용한 모든 2차 저작물

F. 수집되는 참가자의 개인정보는 서클 챔피언십 관련 용도로만 사용되며 서클 챔피언십 종료 후 3개월 이내에 모두 폐기된다.

G. 기타 서클 챔피언십 관련된 문의사항은 uma@enchantenter.co.kr 메일을 통해서 진행한다.

6. 개정 내역

일자	내용
24.10.11	규정집 공개